

LE SYTEME DE REGLES DE CAPTAIN TSUBASA

Le système de jeu :

La base du système reprend le socle PBTA que l'on peut retrouver notamment sur Monster of the week. Dans cette veine, vous utiliserez uniquement deux D6 à chaque jet associé à des valeurs de caractéristiques ce qui donne un résultat à comparer à la grille suivante :

Tranches de lancers	Niveaux de réussite
7 ou -	Echec avec conséquence négative
8 à 11	Réussite simple/limitée
12 et +	Réussite exceptionnelle

Les caractéristiques :

Les caractéristiques en question, décrites ci-dessous peuvent être utilisées en match et hors match :

En match →

- Puissance : correspond à la portée des tirs (dont coups francs et touches) et des passes et à la vitesse de la balle lors de ces actions. Également utilisable sur actions défensives (repli, tête, sprint, la jouer physique)
- Technique : peut impacter la précision des passes/centres et coups de pied arrêtés, elle est utilisée en cas de dribbles, captures de balles (tacles, interceptions de passes).
- Esprit d'équipe / vision du jeu : cela inclut le fait d'avoir une bonne vision et lucidité sur la stratégie de jeu, le positionnement des joueurs et le fait de bien se placer pour simplifier une action. Cela permet aussi d'encourager ses coéquipiers.
- Mental : régit tout ce qui se rapporte à la motivation du joueur et à sa capacité à rassembler ses esprits et son énergie dans une action. Le mental peut aussi servir dans les actions nécessitant de se dépasser ou de faire preuve de ténacité en défense.

Hors match →

- Puissance : hors du jeu elle impacte les jets d'intimidation, de force et de charisme basés sur le physique.
- Technique : équivaut à la dextérité et la capacité du personnage à se concentrer sur des tâches précises ou nécessitant de l'analyse.
- Esprit d'équipe : Régit tout ce qui relève du social, l'empathie, etc.
- Mental : régit tout ce qui se rapporte à la motivation du joueur et à son charisme naturel.

Le terrain :

Dans Captain Tsubasa, les ressentis de distance sont parfaitement relatifs à la vision d'action du joueur. Ainsi, pour conserver cette proximité à l'action et ne décrire que très brièvement les zones d'action, on ne définira que trois zones : **l'arrière, le milieu de terrain et l'avant.**

Agir dans une zone dans laquelle on est déjà ou une zone adjacente ne coûte rien. On est prêt à agir directement ou le déplacement est minime pour s'en rapprocher. En revanche, se déplacer de deux zones pour se rapprocher d'une action lointaine nécessite la dépense d'un point d'endurance. Attention, lors d'un dégagement du gardien ou d'un défenseur, si celui-ci veut lancer une contre-

attaque, il peut directement choisir d'expédier le ballon dans la zone « avant ». Il faudra donc dépenser un point d'endurance pour se porter au soutien de l'action qui en découlera.

Le match se découpera par phases d'action et si vous n'intervenez pas dans ces phases, il vous est possible d'effectuer un déplacement gratuit.

La portée et la précision des tirs et des passes :

La portée et la précision avec lesquelles les joueurs tirent ou effectuent une passe imposent des avantages ou des désavantages (lancer de 2 pools de dés au lieu d'un).

Conséquence d'un terrain « infini », la portée restera assez vague :

- Proche : Avantage. Certains tirs sont forcément Proches (Penalty, passe d'engagement)
- Moyenne : Pas d'avantage ou désavantage
- Longue : Inverse de Proche ou visant une zone éloignée (Désavantage)

Pour la précision :

- Faible (dégagement par exemple) ou sans danger : Jet avec Avantage
- Moyenne : Passe ou tir avec terrain dégagé (pas/peu de joueurs faisant obstacle) : pas d'avantage ou désavantage
- Elevée : Passe ou tir avec beaucoup d'obstacles (Coup franc direct, Corner, passe au travers de plusieurs joueurs) Jet avec Désavantage

A chaque action de tir ou de passe, il sera décidé une portée et une précision. Un double avantage permet une réussite automatique. Il ne peut y avoir de double désavantage, le jet ne s'effectuera qu'avec un désavantage.

L'endurance :

L'endurance dans Captain Tsubasa permet deux choses : **sprinter pour changer de deux zones d'un coup** et puiser dans ses ressources pour **apporter un bonus substantiel à un jet de puissance ou de technique** (également sur le mental pour les jets de défense tenace). En effet, si Tom choisit de dépenser deux points d'endurance pour appuyer sa frappe puissante et tenter de battre le gardien, son jet sera donc 2D6 + bonus de puissance + 2 points d'endurance. L'endurance n'étant pas limitée dans le nombre de point que vous souhaitez utiliser.

L'endurance est représentée par la jauge de 11 cases en bas de votre fiche. Chaque joueur commence avec son maximum en endurance disponible, un personnage ayant minimum +2 en puissance s'offrant la possibilité d'avoir une douzième case dans la zone positive en bonus. A chaque dépense de point, la jauge diminue. Vous pouvez puiser dans vos dernières forces en allant utiliser l'endurance négative. Si l'endurance est utilisée lorsque la jauge est à 0, alors chaque point négatif utilisé réduira le maximum d'endurance positive disponible pour le personnage. Une fois que le joueur atteint un score nul en jauge d'endurance positive (il a atteint -5 en endurance et donc 0 en endurance positive), il est définitivement hors-jeu pour le restant du match.

Il y a plusieurs options pour récupérer de l'endurance :

- Encourager ou s'encourager : lancer un test d'esprit d'équipe pour encourager un coéquipier et lui rendre 1 point d'endurance / lancer un test de mental pour

s'encourager et regagner 1 point d'endurance. Dans la limite d'un gain de 2 points par séquence d'encouragement.

- Droit de flash-back : 1 fois par match, un joueur peut, par une action narrative, faire un lien entre ce qu'il est en train de vivre et un « flash-back » (narration à la charge du joueur). Cette nouvelle motivation via un souvenir permet au joueur de récupérer l'ensemble des points d'endurance positifs disponibles et réinitialise la jauge d'échecs/réussite.
- Souffler un moment : Pour chaque action de jeu en cours sur le terrain (adverse ou non) dans laquelle le joueur choisi de ne pas s'impliquer physiquement, il récupère 1 point d'endurance.
- La mi-temps : Lors de la mi-temps, tous les joueurs récupèrent l'ensemble des points d'endurance positifs disponibles.

L'enchaînement d'échecs ou de réussite :

Il n'est pas toujours aisé de résister à la pression des grands matchs. Chaque joueur possède sur sa fiche une autre jauge à 7 points représentant la spirale de l'échec ou de la réussite. Celle-ci va de -3 à +3 et évolue lors des jets des joueurs et joueuses.

Lors de l'enchaînement d'échecs ou de réussites, le joueur pourra gagner un bonus ou un malus à ses jets. A partir de 2 réussites, le bonus passe à +1, 3 réussites +2 et 4 réussites +3. Il en va de même pour les échecs. Au premier jet qui n'est pas une réussite dans une série de réussites ou un échec pour une série d'échecs, le joueur retombe à 0.

Ces bonus et malus viennent alors s'ajouter à tous les jets effectués par le joueur ou la joueuse.

La jauge d'enchaînement d'échecs ou de réussite est également réinitialisée lors de la mi-temps.

Technique spéciale :

Chaque joueur ou joueuse possède une technique spéciale dont il ou elle a le secret. Cette technique n'est utilisable que 2 fois par match, alors il faudra l'utiliser avec parcimonie.

Cette technique permet de réussir automatiquement un jet et force l'adversaire à devoir utiliser un point d'endurance pour ne serait-ce que tenter de contrer cette technique. Il peut donc être judicieux d'attendre le bon moment après un enchaînement d'actions adverse ou selon l'état de fatigue des joueurs opposés pour l'utiliser.

Jouer en équipe :

Il est possible dans Captain Tsubasa de faire des actions combinées par les joueurs. Ces dernières se feront par le lancer par chaque joueur d'un jet de caractéristique avec les bonus attenants et le résultat sera additionné pour être comparé à une échelle de réussite doublée.

L'avantage de telles techniques est qu'elles permettent de mettre en difficulté l'équipe adverse car il sera nécessaire d'utiliser de l'endurance pour pouvoir espérer la contrer.

Le rôle du public :

Comme tout sport collectif à forte médiatisation, le public a son rôle à jouer dans le déroulement du match. En live, la règle est donc qu'une fois par joueur et par mi-temps, les joueuses peuvent décider de mobiliser le public par une « prédiction » lancée dans le chat : "Encouragez votre équipe !" avec deux options "Encourager" ou "Huer". Le public est invité à être fair-play vis-à-vis du jeu proposé.

Résultat d'un encouragement : tous les jets des joueurs pour la prochaine séquence de jeu bénéficient d'un bonus de +2

Résultat d'une huée : tous les jets des joueurs pour la prochaine séquence de jeu bénéficient d'un malus de -2

Au cours de la mi-temps, les joueurs auront aussi pour rôle de choisir la teneur du discours du coach à son équipe. Sera-t-il vindicatif, rassurant/confiant ou tactique ? Chacun des discours aura alors une conséquence sur les jets de l'équipe entière.